3 Grundlegende Bearbeitungstechniken

Das Bearbeiten von Videoprogrammen gehört zu den Hauptaufgaben in Adobe Premiere.
Adobe Premiere macht das Trimmen von Video-Clips und anderen Originaldateien zu einer einfachen Angelegenheit. Anschließend können Sie die überarbeiteten Clips zur Wiedergabe auf den unterschiedlichsten Medien direkt aus Premiere heraus ausgeben.

In dieser Lektion lernen Sie unterschiedliche Methoden kennen, um mit Adobe Premiere 6.5 Ihre Story zu entwickeln. Sie erstellen dabei ein 20 Sekunden langes Videoprogramm über Trainingstechniken bei der Pferdedressur und verwenden dafür die folgenden grundlegenden Bearbeitungstechniken:

- Ein Storyboard unter Verwendung von »Automatisch zum Schnittfenster« entwickeln, anschließend Clips trimmen
- Clips in einer Ablage mit Hilfe von »Automatisch zum Schnittfenster« auswählen, anschließend Clips trimmen
- Clips in der Originalansicht des Monitorfensters vortrimmen, bevor Sie sie dem Schnittfenster hinzufügen
- Vorschau des Videoprogramms
- Im Schnittfenster mit Hilfe von In- und Out-Points und den Bearbeitungsverfahren »Löschen und Lücke schließen« und »Rollen« feinabstimmen
- Ein Projekt exportieren, um einen QuickTime-Film zu erstellen

Vorbereitungen

Sie erstellen in dieser Lektion ein neues Projekt und importieren anschließend die Video-Clips. Prüfen Sie, wo sich die für diese Lektion benötigten Dateien befinden. Eventuell müssen Sie auch auf die *Adobe Premiere 6.5 Classroom in a Book*-CD-ROM zugreifen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter »Die Classroom in a Book-Dateien kopieren« auf Seite 17 in diesem Buch.

1 Starten Sie Premiere 6.5.

2 Wählen Sie im Dialogfenster »Projekteinstellungen laden« die Option »DV – NTSC Real-time Preview: Standard 32kHz« und klicken Sie auf OK.

Anschließend sehen Sie den Arbeitsbereich im Modus »Einzelspurbearbeitung« mit seinen drei Hauptfenstern (das Projektfenster, das Monitorfenster und das Schnittfenster) sowie die Standardpaletten.

3 Wählen Sie in der Premiere-Menüleiste am oberen Rand Ihres Bildschirms **Bearbeiten: Voreinstellungen: Allgemein & Standbild** (Windows und Mac OS 9) bzw. **Adobe Premiere 6.5: Voreinstellungen: Allgemein & Standbild**

(Mac OS X) und achten Sie darauf, dass das Kontrollkästchen vor »Filme im Clipfenster öffnen« ausgeschaltet ist.

4 Bevor Sie mit dem Importieren von Dateien beginnen, sollten Sie alle nicht benötigten Paletten schließen. Klicken Sie in der oberen rechten (Windows) bzw. linken (Mac OS) Ecke des Palettenfensters »Überblendungen/Videofilter/Audio« und des Palettenfensters »Navigator/Information/Protokoll« oder drücken Sie die Tabulator-Taste, um beide gleichzeitig zu schließen.

Den fertigen Film ansehen

Um eine Vorstellung von dem zu erhalten, was Sie in dieser Lektion erstellen, können Sie sich nun den fertigen Film ansehen.

1 Wählen Sie in der Premiere-Menüleiste **Datei: Öffnen** und doppelklicken Sie auf die Datei *03Final.mov* im Pfad *03Lektion/Final*.

Premiere öffnet das Videoprogramm in der Originalansicht des Monitorfensters.

2 Klicken Sie auf die Abspielen-Schaltfläche (▶), um sich das Videoprogramm anzusehen. Wenn der Film beendet ist, bleibt der letzte Frame in der Originalansicht des Monitorfensters sichtbar.

Clips importieren

Sie importieren jetzt Dateien in das Projektfenster.

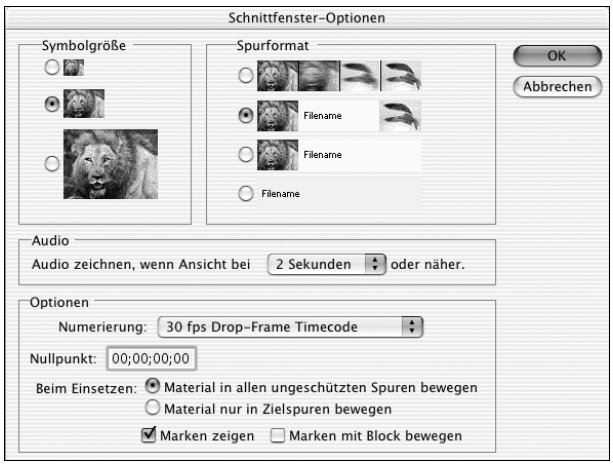
1 Um die benötigten Film-Clips zu importieren, wählen Sie **Datei: Importieren: Datei** und öffnen den Ordner *03Lektion*, den Sie von der *Adobe Premiere 6.5 Classroom in a Book*-CD-ROM kopiert haben. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Umschalttaste (Mac OS 9) bzw. die Befehls-taste (Mac OS X) gedrückt und wählen Sie die Dateien *Field.mov*, *Finish.mov*, *Logo.mov*, *Ride.mov* und *Trot.mov* (nicht den Ordner *Final*). Klicken Sie anschließend auf »Öffnen«.

Premiere fügt die Videodateien dem Projektfenster in Ablage 1 hinzu.

2 Falls notwendig, ordnen Sie die Fenster so an, dass sie sich nicht überlappen, indem Sie **Fenster: Arbeitsbereich: Einzelspurbearbeitung** wählen.

Um die Clips im Schnittfenster besser sehen zu können, ändern Sie jetzt die Ansicht des Schnittfensters ein wenig.

3 Klicken Sie auf die Titelleiste des Schnittfensters, um es zu aktivieren. Wählen Sie dann **Fenster: Fenster-Optionen: Schnittfenster-Optionen**. Wählen Sie links im Abschnitt »Symbolgröße« die mittlere Symbolgröße und im Abschnitt »Spurformat« das zweite Spurformat von oben, das den Dateinamen auf gelbem Grund jeweils umrahmt vom ersten und vom letzten Frame zeigt, und klicken Sie auf OK.



4 Klicken Sie unten links im Schnittfenster auf das Popup-Menü »Zeit-Zoomfaktor« und wählen Sie den Eintrag »2 Sekunden«.

Als Nächstes sichern Sie das Projekt und geben ihm einen Namen.

5 Wählen Sie in der Menüleiste **Datei: Speichern**, geben Sie den Dateinamen **Dressage.ppj** ein und wählen Sie den Ordner *03Lektion*. Klicken Sie auf »Speichern«.

Hinweis: *Unter Windows hängt Premiere die Standard-Dateinamenerweiterung für Premiere-Projekte, ppj, Ihrem Dateinamen automatisch an. Unter Mac OS müssen Sie die Erweiterung als Teil des Dateinamens selbst eingeben.*

Arbeitsmethoden in Premiere

In Premiere können Sie Aufgaben auf unterschiedliche Weise ausführen, so dass Sie mit den von Ihnen bevorzugten Methoden arbeiten können. Es gibt häufig viele Wege zum gleichen Ziel. So wie sich ein Clip auf unterschiedliche Weise importieren lässt, gibt es viele Bearbeitungsmethoden eines Videos in Premiere.

Clips zum Schnittfenster hinzufügen

Ein Clip in Ihrem Projekt wird erst dann zu einem Bestandteil Ihres Videoprogramms, wenn Sie ihn in das Schnittfenster eingefügt haben. In den bisherigen Lektionen dieses *Classroom in a Book* haben Sie die Clips dem Schnittfenster hinzugefügt, indem Sie das Hand-Werkzeug auf dem Clip-Symbol platzieren und sie dann unmittelbar aus dem Ablagebereich des Projektfensters in das Schnittfenster zogen. In dieser Lektion lernen Sie andere Methoden für das Hinzufügen von Clips in das Schnittfenster kennen:

- Ein Storyboard aus Clips entwickeln und den Befehl »Automatisch zum Schnittfenster« verwenden, um diese dem Schnittfenster hinzuzufügen.
- Ihre Clips in einer Ablage im Projektfenster in einer festgelegten Reihenfolge auswählen und »Automatisch zum Schnittfenster« verwenden, um sie dem Schnittfenster hinzuzufügen.

- Clips vortrimmen und die Originalansicht im Monitorfenster verwenden, um diese dem Schnittfenster hinzuzufügen.

Ein Storyboard entwickeln und »Automatisch zum Schnittfenster« verwenden

Vor dem Erzeugen eines Rohschnitts eines Videoprogramms sollte zunächst ein *Storyboard* erstellt werden. Ein Storyboard ist die optische Übersicht des Projekts – eine Sammlung von Skizzen und Standbildern, die zusammen mit Beschreibungen den Ablauf der Story bezeichnen.

In Adobe Premiere 6.5 erleichtert Ihnen das Storyboard-Fenster das Erstellen eines Storyboards mit Hilfe von Titel-Frames, die für Clips stehen. Im Storyboard-Fenster können Sie einfach und schnell einen Satz Clips verwalten. Wenn Sie mit der Reihenfolge der Clips zufrieden sind, verschieben Sie das Storyboard mit dem Befehl »Automatisch zum Schnittfenster« in das Schnittfenster, um daraus ein Rohschnittvideo zu erzeugen.

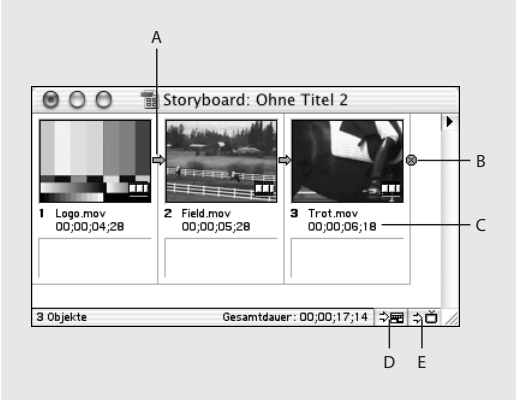
Hinweis: *Die Bilder der Titel-Frames der Clips im Storyboard-Fenster sind die gleichen, die zur Anzeige der Clips in der Symbolansicht des Projektfensters verwendet werden. Es kann in Ihren eigenen Projekten hilfreich sein, für Ihre neuen Clips Titel-Frames zu verwenden, um sie in einem Storyboard von anderen ähnlichen Clips unterscheiden und eindeutig identifizieren zu können. (Siehe auch »Titel-Frames betrachten und ändern« in Lektion 1 dieses* Classroom in a Book.*)*

Beginnen Sie nun mit dem Erstellen eines Storyboards.

1. Wählen Sie bei aktiviertem Schnittfenster **Datei: Neu: Storyboard**. Ein leeres Storyboard-Fenster wird geöffnet.
2. Ziehen Sie aus Ablage 1 des Projektfensters den Clip *Logo.mov* in das Storyboard-Fenster. Ziehen Sie danach den Clip *Field.mov* in das Storyboard rechts von *Logo.mov*.
3. Wählen Sie bei aktiviertem Storyboard-Fenster **Datei: Importieren: Datei**. Wählen Sie den Clip *Trot.mov* und klicken Sie auf »Öffnen«. Der Clip *Trot.mov* erscheint nun im Storyboard-Fenster rechts vom Clip *Field.mov*.

(Eventuell müssen Sie das Storyboard-Fenster etwas vergrößern, um den Clip sehen zu können.) In Ihrem Storyboard befinden sich nun drei Clips.

Premiere zeigt die Clips im Storyboard-Fenster in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge an. Jedem Titel-Frame eines Clips weist Premiere eine Nummer zu, die seinem Platz in der Storyfolge entspricht. Zwischen den Titel-Frames weisen Pfeile auf die Ablaufrichtung der Reihenfolge hin und eine End-Markierung bezeichnet ihr Ende. Unten im Fenster finden Sie Basisinformationen über die Clips sowie nützliche Werkzeug-Schaltflächen.



Das Storyboard-Fenster umfasst:
***A**. Pfeile, die die Reihenfolge angeben*
***B.** Endmarke **C.** Clip-Informationen*
***D.** Schaltfläche »Automatisch zum Schnittfenster«*
***E.** Schaltfläche »Auf Video ausgeben«*

4 Ziehen Sie im Storyboard-Fenster den Clip *Trot.mov* nach links, um ihn in der Reihenfolge vor dem Clip *Field.mov* zu platzieren.

***Hinweis:** Ziehen eines Clips im Storyboard nach links lässt ihn früher in der Reihenfolge erscheinen, Ziehen nach rechts entsprechend später.*

5 Um das Storyboard zu speichern, wählen Sie **Datei: Speichern unter**, wählen als Ort den Ordner *03Lektion*, geben **L03Story.psq** als Dateinamen an und klicken auf »Speichern«. Damit haben Sie das Storyboard als separate Datei unabhängig von der Projektdatei gespeichert.

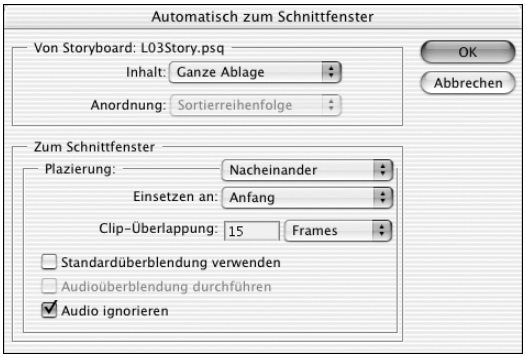
***Hinweis:** Die Dateinamenerweiterung eines Projekts ist ».ppj«; die einer Storyboard-Datei ist ».psq«.*

Den Befehl »Automatisch zum Schnittfenster« mit Clips in einem Storyboard verwenden

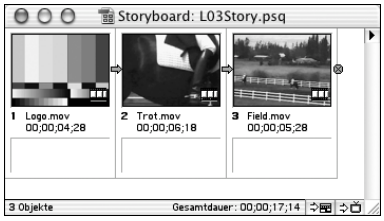
Sie fügen die Clips vom Storyboard jetzt mit Hilfe des Befehls »Automatisch zum Schnittfenster« ins Schnittfenster ein.

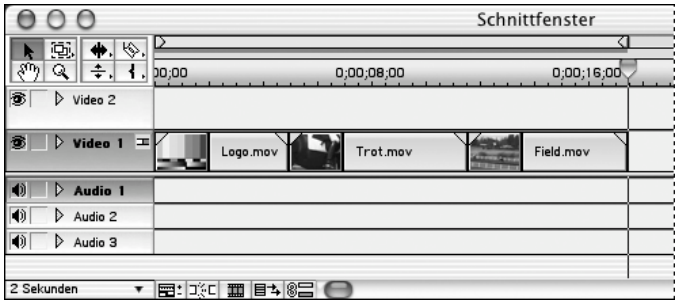
1 Klicken Sie unten rechts im Storyboard-Fenster auf die Schaltfläche »Automatisch zum Schnittfenster« (), um das Dialogfenster »Automatisch zum Schnittfenster« aufzurufen.

2 Sehen Sie sich das Dialogfenster genau an. Es enthält einen Abschnitt, der die Herkunft des Storyboards bezeichnet und einen Abschnitt, der sich auf das Schnittfenster bezieht. Für diesen Teil der Lektion übernehmen Sie einfach, dass »Plazierung« auf »Nacheinander« eingestellt ist, Clips am »Anfang« eingefügt (Windows) bzw. eingesetzt (Mac OS) werden und unter »Clip-Überlappung« »15 Frames« ausgewählt sind. Schalten Sie nun das Kontrollkästchen vor »Standardüberblendung verwenden« aus.



3 Klicken Sie auf OK. Nun zeigt die Videospur 1 im Schnittfenster die gleichen Clips und ihre Symbole in der gleichen Reihenfolge wie im Storyboard-Fenster an.





4 Achten Sie darauf, dass entweder das Schnittfenster oder das Projektfenster aktiviert ist, und speichern Sie die Projektdatei. Sie erinnern sich: Wenn das Storyboard-Fenster beim Speichern aktiv ist, wird nur die Storyboard-Datei aktualisiert, nicht die Projektdatei.

Damit haben Sie einen kurzen Rohschnitt zusammengestellt. Als Nächstes lernen Sie, wie Sie den Schnitt in der Vorschau betrachten können.

Vorschau Ihres Rohschnitts

Die Bearbeitung eines Videoprogramms erfordert viele Vorschauen. Sie müssen wissen, wie das Programm in der aktuellen Version aussieht, um eventuell erforderliche Änderungen vornehmen zu können. Oder Sie ändern Ihr Programm, sehen sich eine Vorschau an, und treffen dann die Entscheidung, die Änderung zu widerrufen, weil Sie feststellen, dass die vorherige Version besser war.

Premiere ermöglicht Ihnen mehrere Vorschaumöglichkeiten für Ihr Videoprogramm. Sie werden sich zunächst Ihren bisherigen Rohschnitt mit Hilfe von drei einfachen Methoden ansehen:

- Echtzeitvorschau (Windows) bzw. Vorschau: Zum Bildschirm (Mac OS).
- Die Schnittpositionsmarke ziehen (auch Render-Scrubben genannt).
- Die Schaltfläche »Abspielen« verwenden.

Echtzeit-Vorschau

Viele neuere (vor allem schnelle) Computer können die Vorteile von Premieres Echtzeitvorschau-Funktion nutzen, mit der Sie Ihre aktuellen Arbeitsschritte auf Ihrem Monitor oder einem externen Videobildschirm ansehen können, ohne Verzögerungen durch Rendern des Videos abwarten zu müssen.

Die Einstellung »Echtzeitvorschau« (Windows) bzw. »Vorschau: Zum Bildschirm« (Mac OS) wählen Sie unter **Projekt: Projekteinstellungen: Keyframe und Rendern**. Die Echtzeitvorschau ist für Computer-basiertes Video ein wahrer Segen, da die meisten Programme und Computer diesen Vorteil bisher nicht nutzen konnten. Damit lassen sich Videos nun ohne zusätzliche Hardware sofort in vollständig gerenderter Qualität abspielen – ein echter Gewinn für Premiere-6.5-Anwender.

In der Zeitleiste im Schnittfenster scrubben

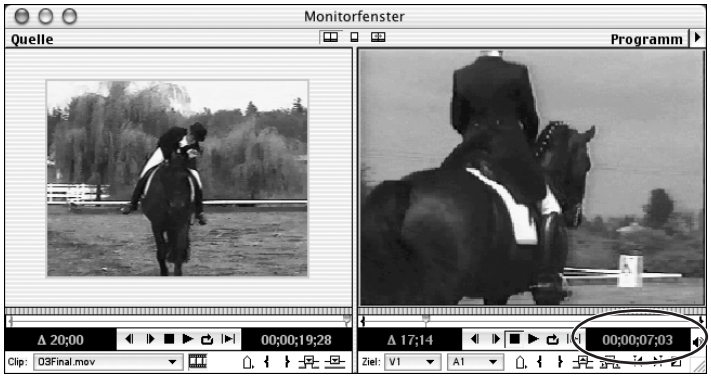
Für eine schnelle Vorschau können Sie die *Schnittpositionsmarke* im Schnittfenster ziehen. Die Vorschau per Ziehen wird *Scrubben* genannt, da die Methode der Vor-und-Zurück-Bewegung benutzt wird. Da beim Scrubben Ihr Videoprogramm mit der Geschwindigkeit Ihrer Mausbewegung abgespielt wird, können Sie Ihre Änderungen einfacher überprüfen; das Scrubben ist jedoch kein Ersatz für die Vorschau auf eine Bearbeitung in der vorgegebenen Geschwindigkeit.

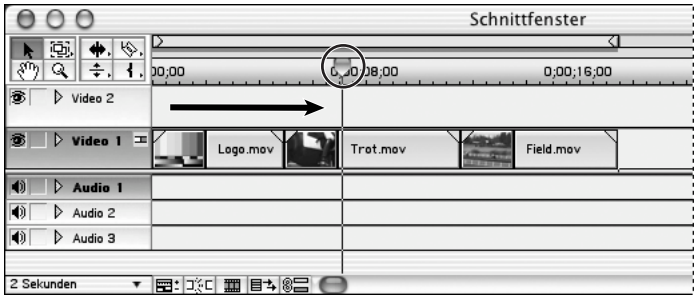
1 Platzieren Sie bei aktivem Schnittfenster den Mauszeiger in der Zeitleiste des Schnittfensters auf dem Punkt, an dem die Vorschau beginnen soll. Sie sehen, dass die Schnittlinie an die Stelle des Zeigers springt, sobald Sie in der Zeitleiste im Schnittfenster klicken. Ziehen Sie nun die Schnittpositions-

marke, um zu scrubben. Premiere zeigt die Clips während des Scrubbens in der Programmansicht des Monitorfensters an.

2 Fahren Sie mit dem Scrubben der Clips im Schnittfenster fort, bis der Timecode in der Programmansicht des Monitorfensters 00:00:07:03 anzeigt.

Manche Schritte in den Lektionen dieses Buches, an denen Sie eine Bearbeitung vornehmen, enthalten den genauen Timecode des fertigen Films. Wir empfehlen Ihnen, den jeweiligen Schritt erst »grob« auszuführen und dann den Bearbeitungspunkt anhand des vorgegebenen Timecodes genau festzulegen. Durch die Verwendung des Timecodes können Sie überprüfen, ob Ihre Ergebnisse mit den Werten in den Abbildungen übereinstimmen.





Die Schaltfläche »Abspielen« verwenden

Die Steuerungselemente unter der Programmansicht entsprechen denen der Originalansicht des Monitorfensters. Der einzige Unterschied ist nur, dass Sie die

Originalansicht für die Arbeit mit einzelnen Clips verwenden. Im Programmfenster arbeiten Sie dann, wenn Sie Clips im Schnittfenster zusammenfügen. Deshalb bewirkt das Klicken auf die Abspielen-Schaltfläche des Programmfensters die Wiedergabe der Clips im Schnittfenster.

1 Um eine Vorschau vom Projektanfang aus zu starten, ziehen Sie die Schnittpositionsmarke von 00:00:07:03 ganz nach links, damit sie sich am Anfang des Schnittfensters befindet. (Oder Sie klicken auf den linken Rand der Zeitleiste, um die Schnittpositionsmarke schnell an den Anfang zu setzen.)

2 Klicken Sie unter der Programmansicht auf die Schaltfläche »Abspielen« (▶). Premiere spielt den gegenwärtigen Status Ihres Videoprogramms in der Programmansicht im Monitorfenster ab.

Clips in einer Ablage auswählen und »Automatisch zum Schnittfenster« verwenden

Eine weitere Methode zum Hinzufügen von Clips zum Schnittfenster ist, sie im Ablagebereich des Projektfensters in einer bestimmten Reihenfolge auszuwählen und anschließend den Befehl »Automatisch zum Schnittfenster« zu verwenden, um sie alle auf einmal dem Schnittfenster hinzuzufügen.

1 Klicken Sie im Projektfenster auf das Symbol der Ablage 1, um ihren Inhalt einzublenden.

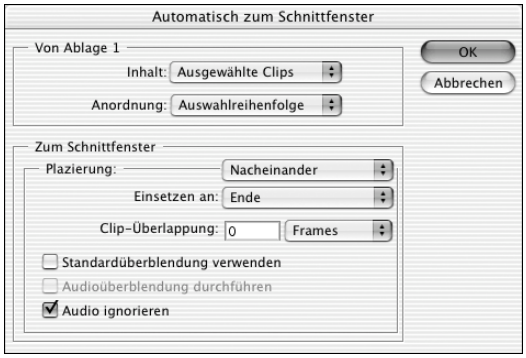
2 Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie in dieser Reihenfolge auf die Symbole der folgenden Clips: *Logo.mov*, *Trot.mov* und *Field.mov*. (Denken Sie daran, das Hand-Werkzeug auf den Symbolen der Clips zu platzieren und nicht auf deren Namen.) Diese drei Clips sind nun in der Ablage hervorgehoben (gewählt).

Sie verwenden jetzt den Befehl »Automatisch zum Schnittfenster«, um die Clips dem Schnittfenster hinzuzufügen.

3 Wählen Sie in der Premiere-Menüleiste **Projekt: Automatisch zum Schnittfenster**.

4 Nehmen Sie dann im Dialogfenster folgende Einstellungen vor: Im Feld »Inhalt« wählen Sie aus dem Popup-Menü den Eintrag »Ausgewählte Clips«;

im Feld »Anordnung« wählen Sie im Menü den Eintrag »Auswahlreihenfolge«. Im Feld »Einfügen an« wählen Sie den Eintrag »Ende« und für »Clip-Überlappung« geben Sie **0** ein. Falls das Kontrollkästchen vor »Standardüberblendung verwenden« eingeschaltet ist, schalten Sie es aus. Klicken Sie dann auf OK.



Sehen Sie sich nun das Schnittfenster an. Die drei gerade eingefügten Clips befinden sich am Ende des Schnittfensters nach den Clips, die Sie aus dem Storyboard übertragen haben.

5 Löschen Sie nun die drei soeben eingefügten Clips, indem Sie im Schnittfenster das Auswahlwerkzeug wählen und jeden einzelnen anklicken (um den ausgewählten Clip wird eine gepunktete Linie angezeigt) und die Entfernen-Taste drücken. Die Clips aus dem Storyboard müssen sich weiter im Schnittfenster befinden.

Clips im Schnittfenster trimmen

Nachdem Sie einige Clips im Schnittfenster zusammengestellt haben, trimmen Sie sie nun mit Hilfe von drei unterschiedlichen Methoden:

- Clips im Schnittfenster trimmen
- Clips in der Originalansicht des Monitorfensters trimmen
- Clips in der Trimm-Ansicht des Monitorfensters trimmen

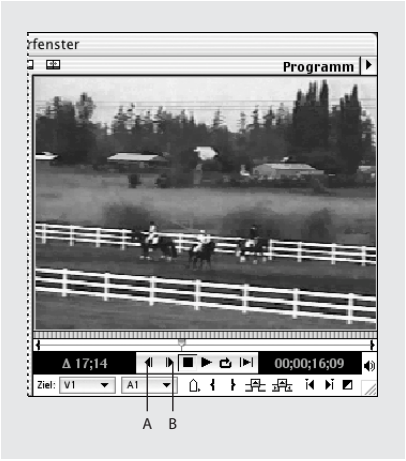
In dieser Lektion arbeiten Sie mit den ersten beiden Methoden (Clips im Schnittfenster und in der Originalansicht des Monitorfensters trimmen). Die dritte

Methode lernen Sie in Lektion 7, »Fortgeschrittene Bearbeitungstechniken« kennen.

Clips im Schnittfenster trimmen

Nachdem Sie einige Clips im Schnittfenster zusammengestellt haben, trimmen Sie das Ende des Clips *Field.mov* im Schnittfenster, um eine zusätzliche Aufnahme in diesem Clip zu entfernen.

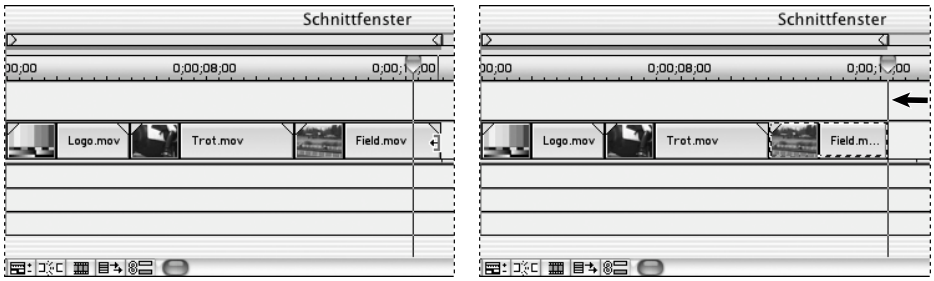
1 Scrubben Sie in der Zeitleiste des Schnittfensters, um die Schnittpositionsmarke durch die zweite Hälfte des Clips *Field.mov* zu bewegen. Suchen Sie die Nahaufnahme einer einzelnen Reiterin. Verschieben Sie die Schnittpositionsmarke so, dass die Programmansicht den letzten Frame der Totalen mit den drei Reiterinnen davor zeigt. Um genauer zu arbeiten, können Sie den Clip durch Klicken auf die Schaltflächen »Frame vorwärts« (▶|) und »Frame zurück« (|◀) unterhalb der Programmansicht Frame-weise abspielen.



Programmansicht im Monitorfenster
***A.** Schaltfläche »Frame zurück (Linkspfeiltaste)«*
***B.** Schaltfläche »Frame vor (Rechtspfeiltaste)«*

Die Schnittpositionsmarke markiert den letzten Frame des Clips *Field.mov*, den Sie in Ihrem Projekt verwenden wollen. Bis zu dieser Stelle werden Sie jetzt trimmen.

2 Wählen Sie im Schnittfenster das Auswahlwerkzeug ( ) (falls es nicht bereits ausgewählt ist) und platzieren Sie den Mauszeiger auf die rechte Kante von *Field.mov*, so dass sich das Werkzeug in das Trimm-Werkzeug ( ) ändert. Ziehen Sie die Trimm-Markierung so weit nach links, bis das Trimm-Werkzeug an der Schnittpositionsmarke einrastet.



Damit haben Sie den Clip *Field.mov* an der Schnittpositionsmarke getrimmt.

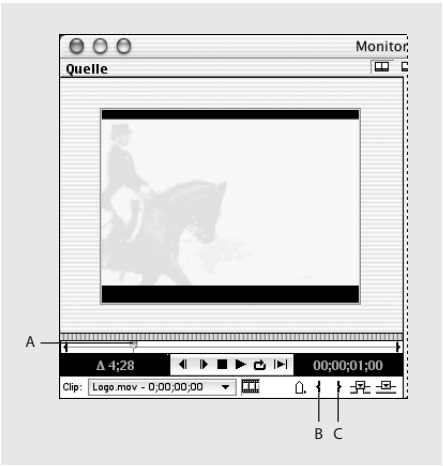
In der Originalansicht des Monitorfensters trimmen

Wie Sie soeben festgestellt haben, können Sie ein einfaches Trimmen im Schnittfenster ausführen. Für komplexe Bearbeitungen unter Verwendung zusätzlicher Werkzeuge ist jedoch die Originalansicht des Monitorfensters die bessere Wahl. Sie bietet darüber hinaus zusätzliche Werkzeuge zum Trimmen.

1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf den Clip *Logo.mov*, damit er in der Originalansicht des Monitorfensters angezeigt wird.

Der Clip *Logo.mov* ist eine Animation, die in Adobe After Effects unter Verwendung von Dateien aus Adobe Illustrator und Adobe Photoshop erzeugt wurde. Der Clip enthält Farbbalken am Anfang und Ende. Da diese Farbbalken nicht in Ihrem Videoprogramm erscheinen sollen, müssen Sie sie entfernen (trimmen).

2 Ziehen Sie den *Shuttle-Regler* unter der Originalansicht oder verwenden Sie die Schaltflächen »Frame vorwärts« ( ) oder »Frame rückwärts« ( ) , um den ersten Frame des Logos anzuzeigen, der nach den Farbbalken erscheint.



Originalansicht des Monitorfensters:
***A.** Shuttle-Regler **B.** Schaltfläche »In-Point setzen«*
***C.** Schaltfläche »Out-Point setzen«*

3 Setzen Sie in der Originalansicht den In-Point, indem Sie auf die Schaltfläche »In-Point setzen« ({) klicken.

Danach zeigt Premiere das In-Point-Symbol sowohl an der aktuellen Position des Shuttle-Reglers als auch im oberen rechten Bereich der Titelleiste der Originalansicht an. Im Modus »Einzelspurbearbeitung« wird die Schaltfläche »Übernehmen« in der Titelleiste der Originalansicht des Monitorfensters angezeigt, nachdem Sie einen Clip aus dem Schnittfenster bearbeitet haben.

4 Doppelklicken Sie in der Originalansicht in den Timecode »Aktuelle Position des Clips«, geben Sie den Wert **328** ein und drücken Sie die Eingabetaste.

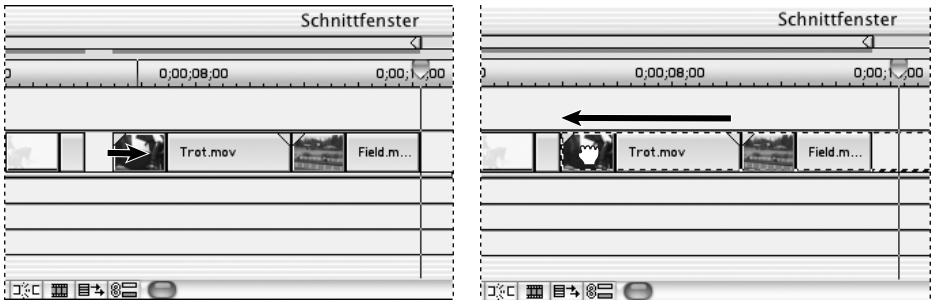
5 Klicken Sie auf die Schaltfläche »Out-Point setzen« (}), um dort den Out-Point zu setzen.

6 Klicken Sie oben in der Originalansicht auf die Schaltfläche »Übernehmen«, um dem Clip im Schnittfenster die Bearbeitungen zuzuweisen.

Der Clip *Logo.mov* im Schnittfenster ist jetzt entsprechend den in der Originalansicht gesetzten In- und Out-Points getrimmt. Das Trimmen hat jedoch eine Lücke in der Videospur 1 hinterlassen. Deshalb arbeiten Sie nun mit dem Werkzeug *Spurauswahl* (), mit dem Sie in einer Spur alle Clips rechts von einem anderen Clip markieren können. Sie wählen nun die Clips rechts von *Logo.mov*, um sie zu verschieben und damit die Lücke zwischen *Logo.mov* und *Trot.mov* zu schließen.

7 Wählen Sie im Schnittfenster das Spurauswahl-Werkzeug, indem Sie den Zeiger auf das Auswahlwerkzeug () setzen, die Maustaste gedrückt halten und nach rechts auf das Spurauswahl-Symbol ziehen.

8 Platzieren Sie den Mauszeiger irgendwo auf den Clip *Trot.mov*, so dass sich der Zeiger in den Spurauswahl-Zeiger ( ) ändert. Ziehen Sie nun nach links, bis der Clip *Trot.mov* auf dem Clip *Logo.mov* einrastet.



Sobald Sie die Maustaste loslassen, verschiebt Premiere alle Clips rechts vom ausgewählten Clip nach links.

9 Um eine Lücke am Anfang des Schnittfensters zu entfernen, platzieren Sie den Mauszeiger auf dem Clip *Logo.mov*, so dass er sich in den Spurauswahl-Zeiger ändert. Ziehen Sie dann nach links, bis der Clip *Logo.mov* am Anfang des Schnittfensters einrastet.

Alle drei Clips im Schnittfenster reihen sich jetzt wieder lückenlos aneinander. Alle drei Clips sind weiterhin ausgewählt.

10 Wählen Sie das Auswahlwerkzeug ( ) im Schnittfenster, um die Auswahl der gerade bewegten Clips wieder aufzuheben. (Die Auswahl der Clips wird auch durch Auswählen eines anderen Werkzeugs aufgehoben.)

11 Wählen Sie in der Menüleiste **Datei: Speichern**, um Ihr Projekt zu speichern.

Sie sollten sich angewöhnen, immer dann, wenn Sie eine Aufgabe abgeschlossen haben, auch die Auswahl der Clips aufzuheben, damit sie nicht versehentlich von der nächsten Aktion beeinflusst werden.

Clips mit Hilfe der Originalansicht vortrimmen

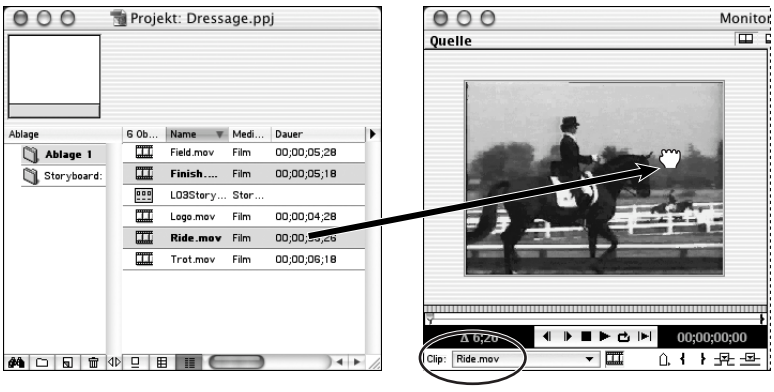
In der Tour dieses Buches haben Sie einem Projekt Clips hinzugefügt, indem Sie sie einzeln aus dem Projektfenster in das Schnittfenster gezogen haben. Zu Beginn dieser Lektion haben Sie dem Schnittfenster mit dem Befehl »Automatisch zum Schnittfenster« Clips aus einem Storyboard und aus einer Ablage im Projektfenster hinzugefügt. In jedem dieser Fälle haben Sie die Clips erst nach dem Einfügen in das Schnittfenster getrimmt.

Alternativ dazu können Sie Clips in der Originalansicht des Monitorfensters vortrimmen, bevor Sie sie dem Schnittfenster hinzufügen. (Denken Sie daran, dass Clips erst in Ihr Videoprogramm aufgenommen werden, wenn sie sich im Schnittfenster befinden.)

Clips in die Originalansicht ziehen

Zuerst werden Sie zwei Clips in die Originalansicht ziehen.

1 Wählen Sie im Projektfenster den Clip *Ride.mov*, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie zusätzlich auf den Clip *Finish.mov*, um auch ihn auszuwählen. Ziehen Sie beide Clips in die Originalansicht. Denken Sie daran, das Dateisymbol und nicht den Dateinamen zu ziehen.

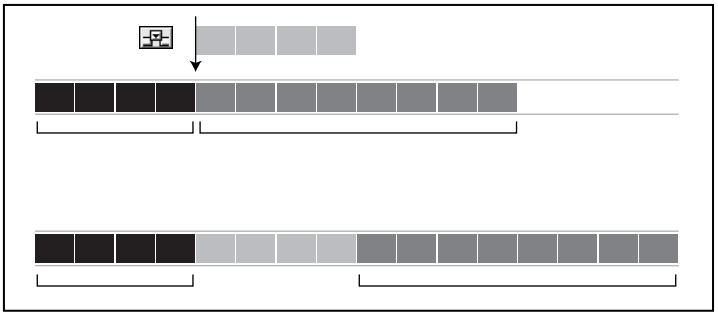


Beide Clips sind nun unterhalb des Clipbildbereichs im Einblendmenü der Originalansicht enthalten, wobei Premiere den zuletzt im Projektfenster gewählten Clip *Ride.mov* in der Originalansicht anzeigt.

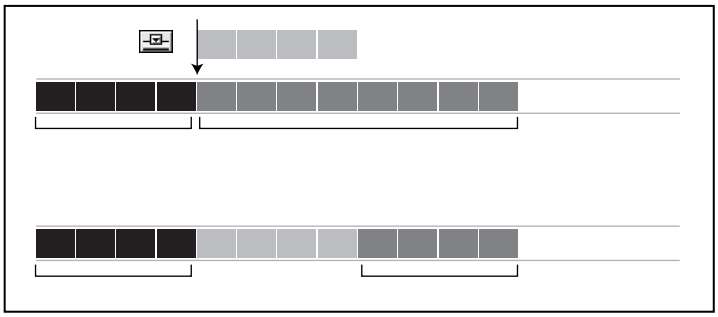
Vortrimmen, Einsetzen und Überlagern

Bevor Sie mit dem Trimmen der Clips in der Originalansicht beginnen, sollten Sie sich die Steuerelemente ansehen, mit denen Sie dem Projekt getrimmte Clips hinzufügen können. Wenn Sie in der Originalansicht arbeiten, können Sie Clips auf zweierlei Weise hinzufügen: durch Einsetzen bzw. Einfügen und durch Überlagern. Die Schaltflächen »Einsetzen« ( ) und »Überlagern« () befinden sich rechts unterhalb der Originalansicht des Monitorfensters.

Die Schaltfläche »Einsetzen« fügt den Clip an der festgelegten Schnittpositionsmarke ein, indem vorhandenes Material geteilt wird; vorhandenes Material wird also nicht ersetzt, sondern verschoben. Dagegen platziert die Überlagern-Schaltfläche einen Clip an der Schnittpositionsmarke und entfernt vorhandenes Material entsprechend der Dauer des platzierten Clips.



Einsetzen eines Clips unterbricht vorhandenes Material und verschiebt es.



Überlagern eines Clips ersetzt vorhandenes Material über die Dauer des eingefügten Videoclips.

Nachdem Sie jetzt den Unterschied zwischen Einsetzen und Überlagern kennen, werden Sie jeden der in die Originalansicht gezogenen Clips mit einer der Methoden trimmen und dem Videoprogramm hinzufügen. Sehen Sie sich nun die Clips an, die getrimmt werden sollen.

Um einzelne Frames in der Originalansicht oder in der Programmansicht zu bewegen und anzusehen, klicken Sie auf die Schaltflächen »Frame vorwärts« und »Frame rückwärts« unter dem Bild in der entsprechenden Ansicht.

1 Spielen Sie den Clip *Ride.mov* ab, indem Sie unterhalb der Originalansicht auf die Schaltfläche »Abspielen« (▶) klicken.

Sie setzen *Ride.mov* am Anfang des Projekts ein, trimmen ihn vorher jedoch noch, um die Überlänge am Ende des Clips zu entfernen.

2 Ziehen Sie den Shuttle-Regler in der Originalansicht an die Stelle in der zweiten Hälfte von *Ride.mov*, an der sich die Szene in eine Totale der Dressurbahn mit einem von links hereingallopierenden Pferd ändert. Zeigen Sie den letzten Frame der ersten Einstellung in diesem Clip (bei 04:12) mit Hilfe der Schaltflächen »Frame vorwärts« (⏭) und »Frame rückwärts« (⏮) an.

3 Um diesen Frame als Out-Point zu markieren, klicken Sie unterhalb der Originalansicht auf die Schaltfläche »Out-Point setzen« ( ).

Wenn Sie den neuen Out-Point für den Clip gesetzt haben, setzen Sie den Clip nun am Anfang des Projekts ein. Das ist eine ganz normale Entscheidung während einer Videobearbeitung – meist nachdem Sie festgestellt haben, dass zusätzliches Material am Anfang das Videoprogramm verbessert.

4 Zeigen Sie den ersten Frame des Clips *Logo.mov* in der Programmansicht an, indem Sie den Shuttle-Regler ganz nach links ziehen.

Durch Ziehen des Shuttle-Reglers in der Programmansicht platzieren Sie die Schnittpositionsmarke an den Anfang des Schnittfensters, wo der vorgetrimmte Clip *Ride.mov* eingesetzt werden soll.

5 Klicken Sie in der Originalansicht des Monitorfensters auf die Schaltfläche »Einsetzen« ( ), um den getrimmten Clip *Ride.mov* in die Videospur 1 im Schnittfenster an der festgelegten Schnittpositionsmarke einzufügen.

Der vorgetrimmte Clip *Ride.mov* befindet sich jetzt am Anfang des Videoprogramms, weil er am Anfang des Schnittfensters erscheint. Sie haben die Schaltfläche »Einsetzen« benutzt, da bereits vorhandenes Material nicht ersetzt werden sollte. Ein Klicken auf die Schaltfläche »Überlagern« hätte einen Teil des Clips *Logo.mov* entfernt.

6 Schauen Sie sich die ersten Clips an, indem Sie die Schnittpositionsmarke an den Anfang des Schnittfensters ziehen und unterhalb der Programmansicht

des Monitorfensters auf die Schaltfläche »Abspielen« (▶) klicken. Wenn Sie mit dem Betrachten der Vorschau fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche »Stop« (■).

Jetzt überlagern Sie einen Teil des Clips *Field.mov* am Ende des Projekts mit dem Clip *Finish.mov*.

7 Wählen Sie unten links im Einblendmenü der Originalansicht den Clip *Finish.mov*.

Der Clip *Finish.mov* erscheint in der Originalansicht. Bevor Sie diesen Clip per Überlagern einsetzen können, müssen Sie ihn am Anfang um etwa zwei Sekunden trimmen. Außerdem bewegen Sie sich mit Hilfe einer neuen Methode an eine bestimmte Position innerhalb des Projekts.

8 Klicken Sie in die Originalansicht, um sie zu aktivieren. Klicken Sie kurz in die Timecode-Anzeige (das rechte grüne Zahlenfeld unterhalb der Originalansicht für die Position des Clips), um alle Zahlen hervorzuheben, und geben Sie den Wert **128** ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste. Premiere interpretiert den Wert 128 als 01:28 (1 Sekunde und 28 Frames).

Sie sehen jetzt den an dieser Zeitposition befindlichen Frame in der Originalansicht. An diese Stelle setzen Sie nun einen neuen In-Point.

9 Klicken Sie auf die Schaltfläche »In-Point setzen« ({).

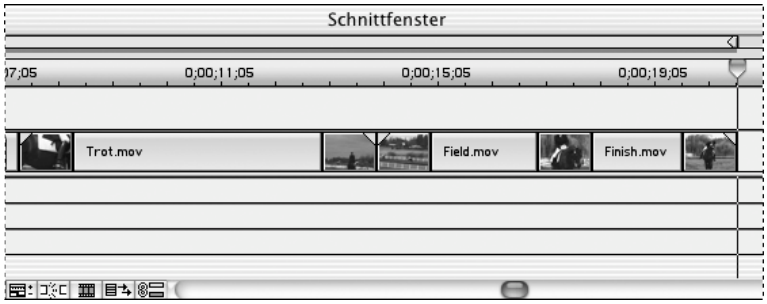
Nun werden Sie den Punkt in *Field.mov* festlegen, an dem der Clip *Finish.mov* per Überlagern eingesetzt werden soll.

10 Ziehen Sie den Shuttle-Regler in der Programmansicht, um die Stelle in *Field.mov* herauszufinden, an der die einzelne sich nach links bewegende Reiterin mit den beiden entgegenkommenden Reiterinnen zusammentrifft (bei 17:00).

11 Klicken Sie in der Originalansicht auf die Schaltfläche »Überlagern« (), um den vorgetrimmten Clip *Finish.mov* auf der Videospur 1 im Schnittfenster zu platzieren.

Das Ende des Clips *Field.mov* ist durch den Clip *Finish.mov* ersetzt worden.

12 Damit Sie die Clips leichter erkennen können, wählen Sie im Popup-Menü »Zeit-Zoomfaktor« des Schnittfensters den Eintrag »1 Sekunde«.



13 Sie können sich nun diese neue Clip-Reihe als Vorschau ansehen, indem Sie die Schnittpositionsmarke an den Anfang von *Field.mov* ziehen und in der Programmansicht des Monitorfensters auf die Schaltfläche »Abspielen« klicken.

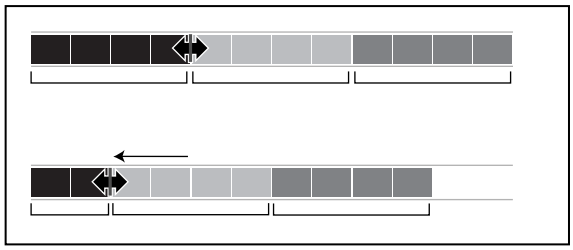
14 Speichern Sie das Projekt.

Feineinstellungen im Schnittfenster

Häufig müssen Sie nach dem Platzieren von Clips im Schnittfenster noch In- und Out-Points verschieben. Änderungen an einem Clip, der Teil einer Clipfolge (Sequenz) ist, beeinflussen das gesamte Videoprogramm. Mit Hilfe spezieller Werkzeuge im Schnittfenster können Sie festlegen, welchen Einfluss entsprechende Einstellungen auf die anderen Clips haben.

Das Bearbeitungsverfahren »Löschen & Lücke schließen«

Sie arbeiten in diesem Abschnitt mit einem Bearbeitungsverfahren, das *Löschen & Lücke schließen* (*Ripple*-Bearbeitung) genannt wird. Dieses Verfahren justiert den In- oder Out-Point eines Clips und verschiebt andere Clips entsprechend. Dadurch ändert sich die Gesamtlänge Ihres Videoprogramms, nicht jedoch die Dauer der übrigen Clips.



Beim Bearbeitungsverfahren »Löschen & Lücke schließen« verschieben sich alle Clips entsprechend der Änderung

Bedenken Sie, dass Ihr Projekt 20 Sekunden lang sein soll. Die aktuelle Programmdauer ist dagegen etwas länger. Um das Projekt auf 20 Sekunden zu bringen, werden Sie den Clip *Trot.mov* trimmen – einen Clip, in dem In-Point, Out-Point und das Timing unkritisch sind.

Premiere zeigt die Länge des Projekts in der Programmansicht in der linken grünen Zahlenanzeige mit dem Delta-Symbol (Δ) als *Timecode für die Dauer* an. Wenn Sie genau mit den bei den vorangegangenen Schritten angegebenen Timecodes gearbeitet haben, sollte die Gesamtlänge des Projekts an diesem Punkt 20:20 betragen, d.h., Ihr Projekt ist 20 Frames zu lang. Um die Länge des Projekts präzise einzustellen, müssen Sie den Clip *Trot.mov* am Ende um 20 Frames trimmen.

Hinweis: *Falls Ihr Projekt nicht exakt 20 Frames zu lang ist, arbeiten Sie mit den vorhandenen Zahlenwerten anstelle des 20-Frame-Werts und der bisher in dieser Übung verwendeten Zahlen.*

1 Verwenden Sie die Schaltflächen »Frame rückwärts« und »Frame vorwärts« in der Programmansicht, um die Schnittpositionsmarke zum ersten Frame

von *Field.mov* (bei 14:01) zu verschieben. Die Schnittpositionsmarke ist jetzt der Schnitt zwischen *Trot.mov* und *Field.mov.*

A. *Schaltfläche »Frame rückwärts«*
B. *Schaltfläche »Frame vorwärts«*

Der Timecode für die Position (die rechte grüne Zahlenanzeige) unter der Programmansicht zeigt die Zeit am Anfang von *Field.mov* (14:01). Sie werden jetzt festlegen, wo Sie einen neuen Out-Point für *Trot.mov* einsetzen, indem Sie 20 Frames von seinem aktuellen Out-Point abziehen.

2 Subtrahieren Sie 20 Frames von 14:01.

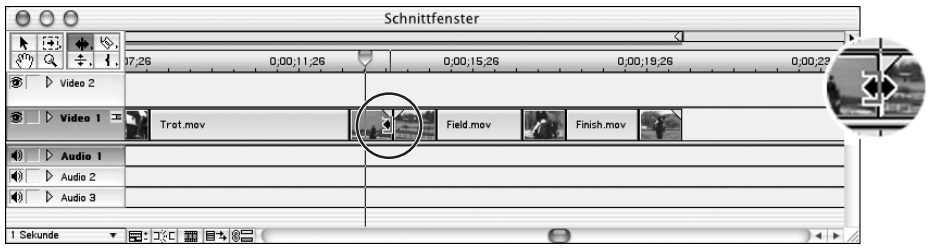
Als einfache Möglichkeit bietet sich an, den Wert 14:01 so zu konvertieren, dass Sie 20 Frames subtrahieren können. Die Timebase für dieses Projekt beträgt 30 fps, also 1 Sekunde = 30 Frames. Leihen Sie sich 1 Sekunde von 14 Sekunden und addieren Sie sie (als 30 Frames) zu den Frames des vorhandenen Timecodes. Um den Film auf 20:00 zu trimmen, ist der Timecode auf 13:30 zu setzen, da der nächste Frame *nicht* mitzählt. Das ergibt einen Timecode von 13:30, was 14:01 entspricht. Subtrahieren Sie nun 21 Frames (:21) von 13:30. Das Ergebnis 13:10 entspricht der Stelle, an der Sie den neuen Out-Point für *Trot.mov* einsetzen werden. (Die letzten beiden Stellen hinter dem Doppelpunkt stehen für Frames, mehr dazu finden Sie unter »Videozeit messen« auf Seite 125.)

3 Klicken Sie in der Programmansicht des Monitorfensters auf den Timecode für die Position, um ihn hervorzuheben. Geben Sie anschließend den Wert **1310** ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Die Schnittpositionsmarke im Schnittfenster springt auf 13:10.

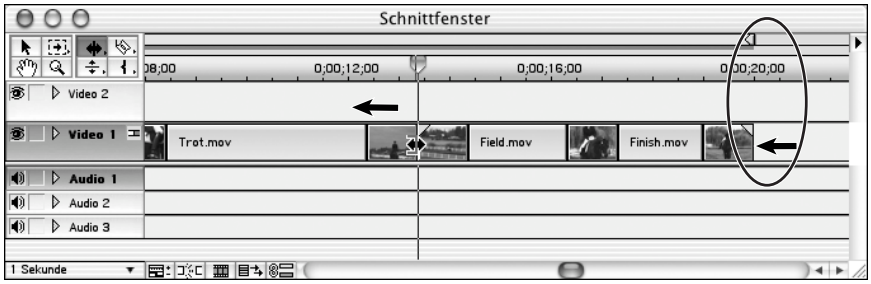
Wählen Sie im Schnittfenster das Werkzeug »Löschen & Lücke schließen«, indem Sie den Mauszeiger auf das Symbol für das Rollen-Werkzeug ( ) setzen, die Maustaste gedrückt halten und dann nach rechts auf das Werkzeug »Löschen & Lücke schließen« ziehen.

4 Setzen Sie im Schnittfenster den Zeiger auf den rechten Rand des Schnitts zwischen *Trot.mov* und *Field.mov*. Der Zeiger ändert sich in den »Löschen & Lücke schließen«-Zeiger. Achten Sie darauf, dass sich der Zeiger über *Trot.mov* und nicht über *Field.mov* befindet. Ziehen Sie nach links, bis das Ende von *Trot.mov* an der Schnittpositionsmarke einrastet.



Sobald Sie die Maustaste loslassen, verschieben sich alle anderen Clips nach links und folgen damit dem Trimm, den Sie gerade am Clip *Trot.mov* durchgeführt

haben. Nach einer Bearbeitung mit »Löschen & Lücke schließen« verändert sich die Gesamtlänge Ihres Projekts – seine Dauer beträgt jetzt genau 20:00.



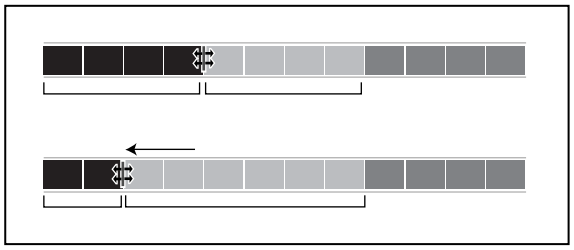
5 Sie können sich jetzt Ihre Änderung ansehen, indem Sie unterhalb der Programmansicht im Monitorfenster auf die Schaltfläche »Abspielen« (▶) klikken.

6 Speichern Sie das Projekt.

Bearbeitungsverfahren »Rollen«

Ein anderes Bearbeitungsverfahren für eine Clip-Sequenz ist das *Rollen*. Ein Rollen justiert den In- oder Out-Point für einen der Clips und zusätzlich die Dauer des angrenzenden Clips, wobei die Länge beider Clips unverändert beibehalten wird. Sobald Sie einen Clip kürzen, verlängert Premiere den angrenzenden Clip entsprechend, um die ursprüngliche Gesamtlänge der beiden Clips beizubehalten. Sie können allerdings einen Clip erst dann verlängern, wenn dieser zuvor getrimmt wurde.

Hinweis: *Ein Clip kann nicht länger werden, als er ursprünglich beim Aufnehmen oder Importieren gewesen ist – Sie können nur die Frames wiederherstellen, die vorher für das aktuelle Projekt getrimmt wurden.*

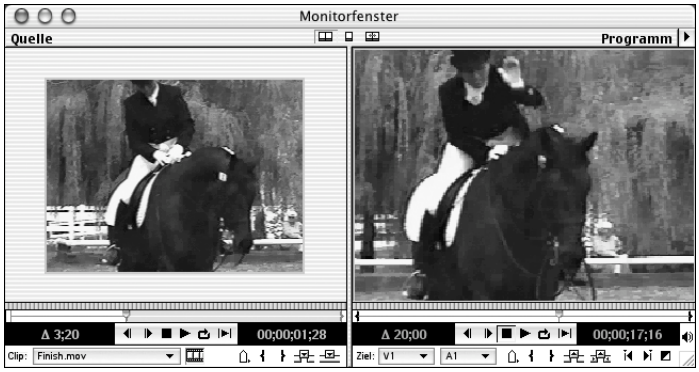


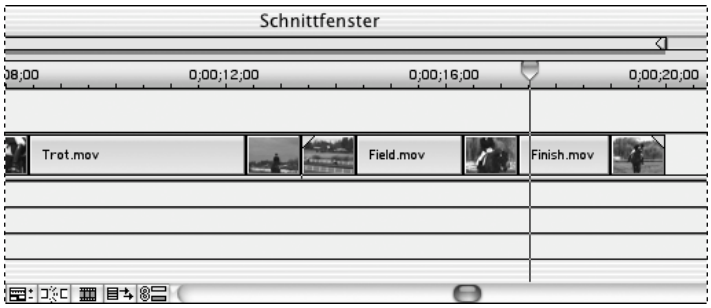
Beim Bearbeitungsverfahren »Rollen« verändern sich beide Clips gleichzeitig, um die Gesamtlänge des Projekts beizubehalten.

Um die letzten beiden Clips zu justieren, arbeiten Sie jetzt mit dem Bearbeitungsverfahren »Rollen«. Da das Videoprogramm bereits auf genau 20 Sekunden Länge gebracht wurde, wenden Sie das Bearbeitungsverfahren »Löschen & Lücke schließen« nicht an (da es die Gesamtlänge verändern würde).

Um die neuen Bearbeitungspunkte zu setzen, müssen Sie nach einem visuellen Anhaltspunkt im Clip suchen. In der Mitte von *Finish.mov* gibt die Reiterin ihrem Pferd einen Klaps. Sie verwenden also die Position der Hand als Anhaltspunkt für das Setzen des Bearbeitungspunkts.

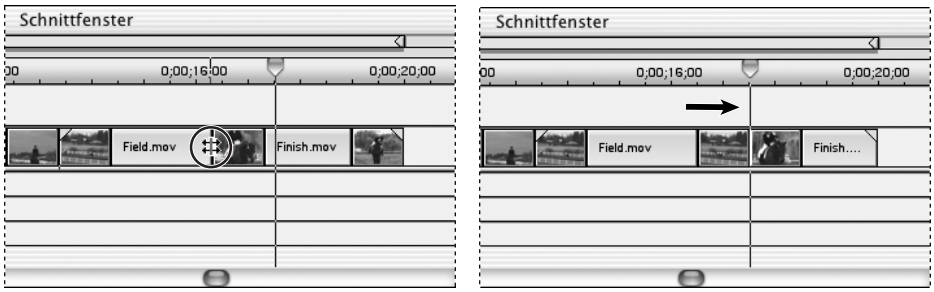
1 Streichen Sie mit der Maus im Schnittfenster in der Zeitleiste über den Clip *Finish.mov*. Dort, wo in der Programmansicht die linke Hand der Reiterin den höchsten Punkt erreicht (bei 17:16), beenden Sie das Ziehen und belassen die Schnittpositionsmarke an diesem Punkt.





2 Wählen Sie im Schnittfenster das Rollen-Werkzeug, indem Sie den Mauszeiger auf das Werkzeug »Löschen & Lücke schließen« (⇹) setzen, die Maustaste gedrückt halten und dann nach rechts auf das Symbol für das Rollen-Werkzeug ziehen.

3 Setzen Sie den Mauszeiger auf den Bearbeitungspunkt zwischen *Field.mov* und *Finish.mov*. Der Zeiger ändert sich in das Rollen-Werkzeug. Ziehen Sie den Zeiger so weit nach rechts, bis er an der Schnittpositionsmarke einrastet, und lassen Sie dann die Maustaste los.



Damit haben Sie das Bearbeitungsverfahren »Rollen« auf beide Clips angewandt und gleichzeitig die Gesamtlänge Ihres Projekts unverändert beibehalten.

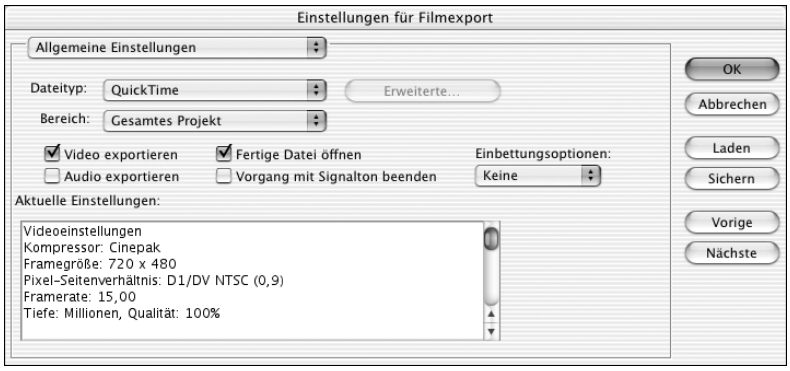
4 Speichern Sie das Projekt.

Den Film exportieren

1 Klicken Sie in das Schnittfenster, um es zu aktivieren.

2 Wählen Sie **Datei: Schnittfenster exportieren: Film**.

3 Klicken Sie im Dialogfenster »Film exportieren« auf die Schaltfläche »Einstellungen«. Achten Sie darauf, dass im aufgerufenen Dialogfenster »Einstellungen für Filmexport« der Dateityp »QuickTime« und für den Bereich die Option »Gesamtes Projekt« ausgewählt ist. Achten Sie außerdem darauf, dass die Option »Video exportieren« eingeschaltet und die Option »Audio exportieren« ausgeschaltet ist. Übernehmen Sie für dieses Projekt die übrigen, vorgegebenen Einstellungen – die für die Komprimierung eingeschlossen.



Mit Hilfe der Schaltflächen »Speichern« und »Laden« im Dialogfenster »Einstellungen für Filmexport« können Sie häufig benötigte Exporteinstellungen speichern und später schnell wieder laden. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie unterschiedliche Arten von Videodateien (beispielsweise PAL und Web-Video) aus demselben Projekt erstellen.

4 Klicken Sie auf OK, um das Dialogfenster »Einstellungen für Filmexport« zu schließen.

5 Geben Sie in das Dialogfenster »Film exportieren« für Ihr Videoprogramm den Namen **Dressage.mov** ein. Klicken Sie auf »Speichern« (Windows) bzw. »OK« (Mac OS).

Premiere beginnt mit der Generierung Ihres Videoprogramms und zeigt dabei in einer Statusleiste die ungefähre für diesen Vorgang benötigte Zeit an.

6 Sobald das Videoprogramm generiert ist, öffnet Premiere es in einem Clip-Fenster.

Greifen Sie zum Popcorn und klicken Sie auf die Schaltfläche »Abspielen«, um sich Ihr soeben erstelltes Videoprogramm anzusehen.

Den MPEG Encoder verwenden (nur Windows)

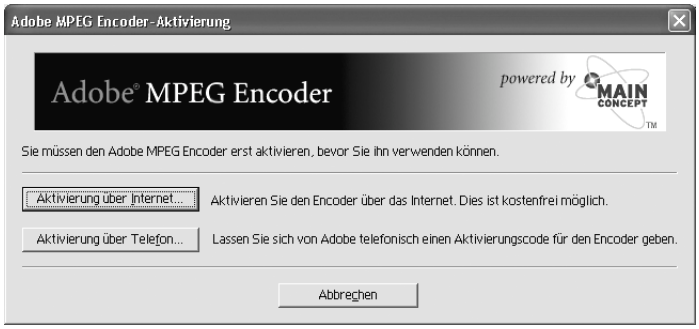
Mit Hilfe des Adobe MPEG Encoders erzeugen Sie MPEG-1 und MPEG-2 für DVD, Super Video CD und Video CD. Der MPEG Encoder ist beispielsweise in Sonics DVDit! LE integriert, so dass Sie Dateien automatisch aus Premiere in das

entsprechende Verzeichnis exportieren und in DVDit! weiter verarbeiten können.

1 Führen Sie eine der folgenden Anweisungen aus, um eine MPEG-Datei zu exportieren:

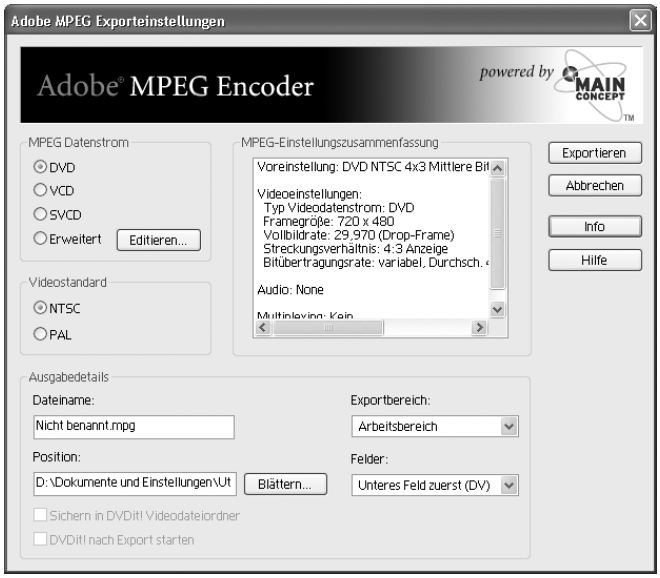
- Achten Sie darauf, dass das Schnittfenster aktiviert ist, und wählen Sie **Datei: Schnittfenster exportieren: Adobe MPEG Encoder**.
- Markieren Sie einen Clip im Schnittfenster und wählen Sie **Datei: Clip exportieren: Adobe MPEG Encoder**.

Premiere öffnet nach dem Klicken auf OK das Dialogfenster »Adobe MPEG Encoder – Aktivierung«.


Adobe MPEG Encoder-Aktivierung
Adobe® MPEG Encoder
powered by MAIN CONCEPT
Sie müssen den Adobe MPEG Encoder erst aktivieren, bevor Sie ihn verwenden können.
Aktivierung über Internet...
Aktivieren Sie den Encoder über das Internet. Dies ist kostenfrei möglich.
Aktivierung über Telefon...
Lassen Sie sich von Adobe telefonisch einen Aktivierungscode für den Encoder geben.
Abbrechen

2 Folgen Sie den Anweisungen zur Aktivierung.

3 Nach erfolgter Aktivierung ruft Premiere jedes Mal das Dialogfenster »Adobe MPEG Exporteinstellungen« auf, wenn Sie mit Hilfe des Encoders exportieren möchten.



4 Stellen Sie die folgenden Optionen ein und klicken Sie auf »Exportieren«:

MPEG Datenstrom legt die Art der zu erstellenden Video-Disk fest.

Editieren ruft das Dialogfenster »Erweiterte MPEG-Einstellungen« auf.

Videostandard bestimmt das Abspielformat (PAL oder NTSC).

MPEG-Einstellungszusammenfassung zeigt die aktuellen Einstellungen.

Dateiname legt den Namen der Datei fest. Der Encoder fügt automatisch die richtige Dateinamenerweiterung hinzu.

Position bestimmt den Dateipfad, in den die MPEG-Datei gespeichert wird.

Exportbereich Hier legen Sie fest, ob Premiere beim Exportieren des Schnittfensters das gesamte Projekt oder nur den Arbeitsbereich exportiert. Beim Exportieren eines Clips bestimmen Sie hier, ob es den gesamten Clip oder nur den Bereich vom In-Point bis zum Out-Point exportiert.

Felder legt die Feldreihenfolge beim Exportieren fest.

Sichern in DVDit! Videodateiordner Falls DVDit! auf Ihrem Rechner installiert ist, fügt Premiere die Dateien dem Videobereich des voreingestellten Themas hinzu.

DVDit! nach Export starten Falls DVDit! auf Ihrem Rechner installiert ist, öffnet Premiere nach dem Exportieren in MPEG automatisch DVDit!.

Hinweis: *Für weitere Informationen über die erweiterten MPEG-Einstellungen klicken Sie im Dialogfenster »Adobe MPEG Exporteinstellungen« auf die Schaltfläche »Hilfe«, um Zugriff auf die MPEG-Encoder-Hilfedatei zu erhalten; oder lesen Sie »Erweiterte MPEG-Einstellungen« in Kapitel 2 im* Adobe Premiere 6.5 Zusatz zum Benutzerhandbuch *(zu finden als PDF-Datei auf der Premiere-6.5-Installations-CD-ROM).*

Den QuickTime-Datei-Exporter verwenden (nur Mac OS)

Adobe Premiere 6.5 für Mac enthält den QuickTime-Datei-Exporter, mit dem Sie Premiere-Clips oder das Schnittfenster in zahlreiche andere Dateiformate konvertieren können.

Um den QuickTime-Datei-Exporter zu nutzen:

1 Führen Sie eine der folgenden Anweisungen aus:

- Wählen Sie **Datei: Schnittfenster exportieren: Film**.
- Markieren Sie in der Quelle-Ansicht im Programmfenster einen Clip und wählen Sie **Datei: Clip exportieren: Film**.

2 Klicken Sie im Dialogfenster »Film exportieren« auf die Schaltfläche »Einstellungen«.

3 Wählen Sie im Menü »Dateityp« den Eintrag »QuickTime Datei-Exporter«.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche »Erweiterte…«.

5 Benutzerdefinierte Voreinstellungen können Sie durch Klicken auf die Schaltfläche »Optionen« ändern; klicken Sie anschließend auf OK.

6 Schalten Sie eine der folgenden Optionen ein und klicken Sie auf OK:

Export legt den Dateityp des exportierten Films fest.

Verwendung bestimmt die zu verwendende Voreinstellung für die zu exportierende Datei.

7 Wählen Sie im Dialogfenster »Einstellungen für Filmexport« alle gewünschten Optionen und klicken Sie auf OK.

Eigene Übungen

Sie können nun mit dem Projekt, das Sie gerade erstellt haben, experimentieren. Dazu einige Vorschläge:

- Ändern Sie über die Schaltflächen unten im Projektfenster die Ansicht Ihrer Clips.
- Arbeiten Sie mit dem Rollen-Werkzeug, um die Bearbeitungen zwischen *Logo.mov* und *Trot.mov* sowie zwischen *Field.mov* und *Finish.mov* zu verändern. Die Änderungen können Sie jedes Mal anschließend mit dem Befehl **Bearbeiten: Widerrufen** rückgängig machen.
- Verwenden Sie die Tastatur-Kurzbefehle, die in der Premiere-Schnellreferenzkarte und in der Premiere-Hilfe aufgelistet sind, um Schnittpositionsmarke und Arbeitsbereichsleiste zu platzieren.
- Öffnen Sie das Dialogfenster »Schnittfenster-Optionen«, indem Sie auf den Pfeil oben rechts im Schnittfenster klicken und im Schnittfenster-Menü den Eintrag »Schnittfenster-Optionen« wählen. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Symbolgrößen und Spurformaten.
- Lesen Sie »Die Steuerelemente des Monitorfensters« in Kapitel 3 im A*dobe Premiere 6.0 Handbuch.* Experimentieren Sie mit den Monitorfenster-Steuerelementen und erfahren Sie so mehr über die zahlreichen Funktionen und Methoden, einschließlich der Verwendung des Jog- und des Shuttle-Reglers zum Bewegen in Clips bzw. Videoprogrammen.

Fragen

1 Mit welchen beiden Möglichkeiten werden Clips in das Schnittfenster eingefügt?

2 Mit welchen beiden Möglichkeiten wird ein Rohschnitt erzeugt?

3 Was sind die drei Möglichkeiten, um sich Clips im Schnittfenster ohne Rendern anzusehen?

4 Worin unterscheidet sich die Einsetzen- von der Überlagern-Funktion?

5 Die Bearbeitungsverfahren »Löschen & Lücke schließen« und »Rollen« beeinflussen eine Clip-Sequenz. Welches Verfahren kann nicht auf ungetrimmte Clips angewandt werden und warum?

Antworten

1 Durch Ziehen von Clips aus dem Projektfenster in das Schnittfenster unter Verwendung des Befehls »Automatisch zum Schnittfenster« sowie Öffnen und Trimmen der Clips in der Originalansicht und anschließendes Einsetzen oder Überlagern dieser Clips im Schnittfenster.

2 Durch Ziehen von Clips aus dem Projektfenster in das Schnittfenster und Verwenden des Befehls »Automatisch zum Schnittfenster« aus dem Storyboard- oder Projektfenster.

3 Mit der Echtzeitvorschau, durch Scrubben in der Zeitleiste des Schnittfensters und durch Drücken der Schaltfläche »Abspielen« (▶).

4 Das Einsetzen beeinflusst die Dauer eines Projekts, das Material wird jedoch nicht getrimmt. Dagegen wird durch Überlagern das Material getrimmt und gleichzeitig die Projektdauer beibehalten.

5 Das Bearbeitungsverfahren »Rollen« kann auf ungetrimmte Clips nicht angewandt werden, weil der angrenzende Clip erweitert wird. Das kann nur geschehen, wenn der Clip zuvor getrimmt und damit verkürzt worden ist.